Varoitus laajakuvatelevisioiden omistajille!

Liikkumattomat kuvat tai kuviot saattavat pysyvästi vahingoittaa näytön kuvaputkea tai jättää jälkiä näytön katodisädeputken pintaan. Vältä tietokonepelien toistuvaa ja pitkäaikaista pelaamista laajakuvatelevisioissa.

Varoitus epileptisistä kohtauksista

Lukekaa huolella läpi seuraava kappale ennen kuin alatte itse tai annatte lastenne pelata tätä peliä.

Jotkut ihmiset saavat helposti epileptisiä kohtauksia tai menettävät tajuntansa joutuessaan alttiiksi määrätynlaisille, normaalissa elämässä ilmeneville välkkyville valoille tai valokuvioille. He voivat saada kohtauksen katsellessaan näyttöä tai pelatessaan pelejä. Sama saattaa tapahtua kenelle tahansa, vaikkei asianosaisella olisikaan koskaan aikaisemmin todettu epilepsiaa ja vaikkei hän olisi koskaan ennen saanut epileptistä kohtausta.

Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epilepsiaan viittaavia oireita (hetken kestäviä kohtauksia tai tajunnan menetyksiä) ollessanne tai oltuanne välkkyvien valojen läheisyydessä, kysy neuvoa lääkäriltä ennen kuin alat pelata peliä.

Suosittelemme, että vanhemmat valvoisivat lastensa pelejä. Jos sinulla tai lapsellasi esiintyy peliä pelatessa yhtäkään seuraavista oireista - huimausta, näön sumentumista, silmälihasten tai muiden lihasten nykimistä, pyörtymistä, ajan ja paikan tajun katoamista, mitä tahansa pakkoliikkeitä tai kouristuksia - pyydämme asianosaista VÄLITTÖMÄSTI lopettamaan pelin pelaamisen ja ottamaan yhteyttä lääkäriin.

Pelin aikana noudatettavaksi suositeltavia varomääräyksiä

- Älä oleskele liian lähellä näyttöä. Istu niin kaukana kuvaruudusta kuin laitteiston johdot sallivat.
- Jos vain voit, pyri käyttämään pientä näyttöä pelatessasi.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai huonosti nukutun yön jälkeen.
- Tarkista, että pelihuone on hyvin valaistu.
- Pidä vähintään 10-15 minuutin tauko jokaisen pelaamasi tunnin aikana.



SISÄLTÖ

KAIKKI KOMENNOT

Seuraava luettelo sisältää kaikki pelin pelaamiseen ja asetusten määrittämiseen tarvittavat komennot. Luettelossa on kolmen tärkeimmän ohjaimen tiedot. Voit määrittää kaikkien ohjainten näppäimet/painikkeet haluamallasi tavalla (lisätietoja on kohdassa *Controls (Ohjaus) -asetukset* sivulla 7).

Pelikomennot

Toiminto	**Gravis™ GamePad Pro™**	**Microsoft® SideWinder™ GamePad**	**Näppäimistö**
Pelaajan liikuttaminen/ Jälkikosketus	D-Pad	D-Pad	Nuolinäppäimet
Syöttö/Puskusyöttö/ Liukutaklaus/Palloa kohti juokseminen	Painike **1**/**Punainen**	**A**	S
Pitkä pallo/Jalkataklaus	Painike **2**/**Keltainen**	**B**	A
Laukaus/Pusku	Painike **3**/**Vihreä**	**C**	D
Lisävoiman aktivointi	Painike **4**/**Sininen**	**X**	W
Pyrähdys	Painike **8**/ **Oikea alaliipaisin**	**Vasen liipaisin**	VAIHTONÄPPÄIN
Pelaajan vaihtaminen/ Erikoisliike	Painike **7**/ **Vasen alaliipaisin**	**Oikea liipaisin**	Q
Pelin pysäytys/ Aloituspainike	Painike **9**/**SELECT**	**START**	VÄLILYÖNTI

Erikoisliikkeet

Kun kuljetat palloa, voit väistää vastustajan taklausta painamalla erikoisliikepainiketta. Voit myös painaa erikoisliikepainiketta samanaikaisesti potkupainikkeen kanssa, jolloin pelaaja tekee tehokkaan **Scorpion Kick** -laukauksen (pelaaja nostaa pallon jalallaan ilmaan ja potkaisee).



Valikkokomennot

Toiminto	GamePad Pro	SideWinder	Näppäimistö	Hiiri
Valikkokohdan korostaminen	D-Pad YLÖS/ ALAS	D-Pad YLÖS/ ALAS	Nuoli-näppäimet	Siirrä osoitin kohdan päälle
Vaihtoehtojen selaus	D-Pad VASEMMALLE/ OIKEALLE	D-Pad VASEMMALLE/ OIKEALLE	Nuoli-näppäimet	Napsauta nuolia hiiren ykköspai-nikkeella
Korostetun kohdan valinta	Painike **1**/ **Punainen**	**A**	ENTER	Napsauta hiiren ykköspai-niketta
Peruutus/Paluu edelliseen ikkunaan	Painike **2**/ **Keltainen**	**B**	ESC	Napsauta hiiren kakkospai-niketta



ESIPUHE

Elämä sujuu hyvin LEGOLAND®:issa. Olet juuri aloittamassa arvostetun LEGO® Cupin karsintaotteluja. Asiat saattavat kuitenkin muuttua nopeasti – pahankurinen Brickster ja hänen robottiapulaisensa, Bricksterbotit, ovat jälleen pahanteossa, joten pidä varasi!

Tehtävänäsi on nyt kerätä paras mahdollinen pelaajajoukko. Jalkapalloseikkailut johdattavat sinut varmasti kaukaisiin paikkoihin, joissa tapaat LEGOLANDin parhaat jalkapalloilijat ja pelaat heitä vastaan. Kuka tietää, missä viimeinen ottelu pidetään...Oletko valmis ottamaan haasteen vastaan? Onko sinulla ne ominaisuudet, joita tarvitaan Intergalactic All-Star Attacker (intergalaktisen huippuhyökkääjän) liukutaklaukseen Marsissa? Erotuomari/reportteri Freddy Fit ja kaikki LEGOLANDin hyvät asukkaat luottavat sinuun. Sido siis kengännauhasi, kiinnitä polvisuojat ja valmistaudu *Football Maniaan*!

Lisätietoja tästä ja muista LEGO:n tuotteista on Internet-osoitteessa **www.lego.com/software**

Lisätietoja muista Electronic Artsin™ peleistä on Internet-osoitteessa **www.ea.com**

Huomautus: Teknistä tukea koskevia tietoja on pelin mukana tulleessa asennusoppaassa.





QUICK START (PIKAPELI)

Anna tietokoneen hoitaa asetusten määrittäminen ja aloita pelaaminen heti. Tässä pelimuodossa pelataan yksittäinen peli, johon voi osallistua yhdestä neljään pelaajaa.

1. Valitse Main menussa (Päävalikossa) vaihtoehto QUICK START (Pikapeli).
2. Valitse peliohjain (tai peliohjaimet) (lisätietoja on kohdassa *Ohjaimen valintaikkuna* sivulla 13). Jatka painamalla painiketta **1**.

   Huomautus: Voit myös muuttaa joukkueen pelityyliä (katso kohta *Playing style (Pelityyli) -ikkuna* sivulla 13). Kun olet valinnut sopivan pelityylin, valitse CONFIRM (Vahvista), paina painiketta **1** ja siirrä ohjainkuvake takaisin joukkueen valintakehään.
3. Aloita peli painamalla painiketta **1**.



PELIASETUSTEN MÄÄRITTÄMINEN

Voit muuttaa peliin vaikuttavia asetuksia, kuten pelin vaikeustasoa, äänten voimakkuutta ja käytössä olevaa peliohjainta. Alla oleva kohta luetteloi kaikki ne asetukset, joiden avulla voit muokata pelin mieleiseksesi.

Load/Save Game (Lataa/tallenna peli)

Kun aloitat *Football Manian*, peli pyytää sinua syöttämään uuden nimen tallennusta varten tai aikaisemmin tallennetun pelin nimen. Korosta tyhjä tallennuspaikka D-Padin avulla ja syötä nimi kierrättämällä kirjaimia. Voit syöttää nimen myös näppäimistön avulla. Tallenna peli painamalla painiketta **1**.

- Alkutallennuksen jälkeen peli tallentuu automaattisesti aina, kun etenet pelissä.
- Voit ladata tallennetun pelin korostamalla pelin D-Padin avulla ja painamalla näppäintä **1**.

Main Menu (Päävalikko)



QUICK START (Pikapeli)	Pelaa yksittäinen, satunnaisesti valittu peli, johon voi osallistua yksi - neljä pelaajaa (lisätietoja on kohdassa *Quick Start (Pikapeli)* sivulla 5).
FRIENDLY (Ystävyysottelu)	Pelaa Quick Start (Pikapeli) -pelimuotoa muistuttava ottelu, jonka asetuksia voi muuttaa ennen peliä. Myös tähän pelimuotoon voi osallistua enintään neljä pelaajaa (lisätietoja on kohdassa *Friendly (Ystävyysottelu)* sivulla 11).
STORY (Tarina)	*Football Manian* Story (Tarina) -pelimuodossa osallistutaan useisiin eri turnauksiin. Tavoitteena on löytää Brickster ja varastettu Qualifying Cup -palkinto (lisätietoja on kohdassa *Story (Tarina)* sivulla 14).
SKILL ZONES (Taitokentät)	Opettele perusliikkeet erilaisten harjoitusten avulla. Tämän pelimuodon avulla voit myös avata uusia pelaajia, joita voit lisätä joukkueeseesi (lisätietoja on kohdassa *Skill Zones (Taitokentät)* sivulla 16).
LEGO® CUP	Haasta 32 kovinta joukkuetta eri puolilta maailmaa (lisätietoja on kohdassa *LEGO Cup* sivulla 15).
OPTIONS (Asetukset)	Muuta pelin asetuksia (lisätietoja on kohdassa *Options (Asetukset) -ikkuna* sivulla 6).
QUIT TO WINDOWS (Poistu Windowsiin)	Sulje *Football Mania* ja palaa Windowsiin.

Options (Asetukset) -ikkuna

Options (Asetukset) -ikkunan avulla voit muuttaa eri asetuksia, muun muassa Sound (Äänet)-, Controls (Ohjaus)- ja Graphics (Grafiikka) -asetuksia.

Huomautus: Oletusasetukset on **lihavoitu**.



Sound (Äänet) -asetukset

Tämän asetusikkunan avulla voit muuttaa seuraavia asetuksia: Music (Musiikin voimakkuus), Sound Effects (Äänitehosteiden voimakkuus) ja Speech (Välinäytösten äänenvoimakkuus).

1. Korosta haluamasi asetus ja muuta sitä D-Padin avulla.
2. Paina painiketta **2**, kun olet valmis ja haluat palata Options (Asetukset) -ikkunaan.



Controls (Ohjaus) -asetukset

Määritä ohjain- tai näppäinkomennot. Kaikki pelin komennot voi määrittää mihin tahansa painikkeisiin. Selaa D-Padin avulla ohjainvaihtoehtoja ruudun yläreunassa. Korosta tämän jälkeen komento ja sitä vastaava näppäin tai painike painamalla D-padia ALAS. Jos haluat vaihtaa näppäimen/painikkeen, paina ensin painiketta **1** ja sitten komennon uutta painiketta/näppäintä. Uusi painikkeen/näppäimen tunnus ilmestyy valittuun kohtaan.

- Paina painiketta **2**, kun haluat hyväksyä uuden painikemääritykset ja palata Options (Asetukset) -ikkunaan.
- Korosta vaihtoehto DEFAULT (Oletusasetukset) ja paina painiketta **1**, jos haluat palauttaa kaikki alkuperäiset näppäin- tai painikeasetukset.

Game (Peli) -asetukset

Voit muuttaa D-Padin avulla seuraavia asetuksia:

DIFFICULTY (Vaikeustaso)	**EASY (Helppo)**/MEDIUM (Keskitaso)/HARD (Vaikea)
POWER-UPS (Lisävoimat)	**ON**/OFF
MATCH LENGTH (Ottelun kesto)	Määritä ottelun pituudeksi 4, **6** tai 8 minuuttia

- Paina painiketta **2**, kun haluat hyväksyä määritykset ja palata Options (Asetukset) -ikkunaan.

Advanced Graphics (Grafiikka) -asetukset

Muokkaa pelin grafiikka-asetuksia parasta mahdollista pelattavuutta varten. Näytönohjaimen määrittämisen lisäksi voit muokata neljää eri asetusta. Kyseiset vaihtoehdot saattavat vaihdella näytönohjaimesta riippuen. Voit muokata D-Padin avulla seuraavia asetuksia tässä valikossa:

SCREEN MODE (Näyttötila)	Määritä näytön tarkkuustila: oletustarkkuus on **640x480**. Voit määrittää näytön väritilaksi 16- tai **32**-bittiset värit.
ANTI-ALIASING (Antialiasointi)	Määritä, kuinka pehmeitä hahmojen ja esineiden reunat ovat. Suuremmat määritykset vaativat tehokkaamman koneen.

PLAYER DETAIL (Pelihahmojen yksityiskohtaisuus)	Valitse tietokoneesi suorituskyvyn perusteella LOW (Alhainen), MEDIUM (Keskitaso) tai HIGH (Korkea). Yksityiskohtaisemmat pelihahmot voivat heikentää tietokoneen suorituskykyä.
LEVEL DETAIL (Pelikenttien yksityiskohtaisuus)	Valitse tietokoneesi suorituskyvyn perusteella LOW (Alhainen), MEDIUM (Keskitaso) tai HIGH (Korkea).

- Paina painiketta **2**, kun haluat hyväksyä määritykset ja palata Options (Asetukset) -ikkunaan.

Load/Save (Lataa/tallenna) -asetukset

Tässä valikossa voit D-Padin avulla korostaa eri asetuksia. Valitse haluamasi vaihtoehto painamalla painiketta **1.**

LOAD OPTIONS (Lataa asetukset)	Lataa Options (Asetukset) -ikkunassa tehdyt uudet asetukset.
SAVE OPTIONS (Tallenna asetukset)	Tallenna Options (Asetukset) -ikkunassa tehdyt uudet asetukset.
GAME FILES (Pelitiedostot)	Lataa aiemmin tallennettu peli, luo uusi pelitallennus tai poista tallennettu peli.

PELIN PELAAMINEN

On aika tutustua pelin sääntöihin *Football Manian* tapaan. Tässä kohdassa selvitetään myös, mitä ruudulla näkyy ottelun aikana ja mitä voit tehdä pelitaukojen aikana.

Football Mania säännöt

Yleiskatsaus

Football Mania on jalkapalloon löyhästi perustuva hauska peli, jota pelaa kaksi kuuden pelaajan joukkuetta. Jotta peli pysyisi vauhdikkaana ja hauskana, useat jalkapallosta tutut pelisäännöt, kuten rajaheitot ja vapaapotkut, on poistettu kokonaan.

Kentän ulkopuolinen alue

Pelikenttää kiertää plasmamuuri. Pelaajat voivat kulkea plasmamuurin läpi, mutta pelin edetessä käy varsin pian ilmi, miksi tämä ei ole suositeltavaa. Pallo sen sijaan kimmahtaa plasmaseinästä takaisin ja ja pysyy näin pelissä jatkuvasti, jolloin pelin tempo ei hidastu.

Tasapelien ratkaisu

Jos ottelu päättyy tasapeliin, seuraa Sudden Death (Äkkikuolema) -jatkoaika ja tarvittaessa myös Penalty Shoot Out (Rangaistuspotkukilpailu) -kisa.

Jos itse otteluaika päättyy tasapeliin, pallo viedään aloituspisteelle ja jatkoaika

alkaa. Sudden Death (Äkkikuolema) -jatkoajalla ensimmäisen maalin tehnyt joukkue voittaa ottelun automaattisesti. Jos ottelun kesto on pidempi, myös Sudden Death (Äkkikuolema) -jatkoaika kestää kauemmin.

Jos Sudden Death (Äkkikuolema) -jatkoajalla ei tehdä maaleja, siirrytään hermoja repivään loppuhuipennukseen – Penalty Shoot Out (Rangaistuspotkukilpailu) -kisaan. Joukkue, joka tekee enemmän maaleja viidellä yrityksellä, voittaa ottelun. Jos molemmat joukkueet onnistuvat yhtä monta kertaa viidellä yrityksellä, siirrytään kerrasta poikki -rangaistuspotkukisaan. Kumpikin joukkue potkaisee vuorotellen yhden rangaistuslaukauksen. Jos toinen joukkue epäonnistuu ja toinen onnistuu, maalin tehnyt joukkue voittaa ottelun.

Ottelun häviäminen

Jos häviät ottelun Story (Tarina) -pelimuodon yksinpelissä, voit valita neljästä eri vaihtoehdosta:

- Pelaa uudelleen voittajajoukkuetta vastaan.
- Pelaa aiemmin voittamaasi joukkuetta vastaan.
- Muokkaa nykyistä joukkuettasi (lisätietoja on kohdassa *Joukkueen muokkaus* sivulla 15).
- Palaa Main menuun (Päävalikkoon) painamalla painiketta **2**.

Peliruutu

Ruudulla näkyy useita eri symboleja ja kuvakkeita pelin aikana tai kun peli on pysäytetty.

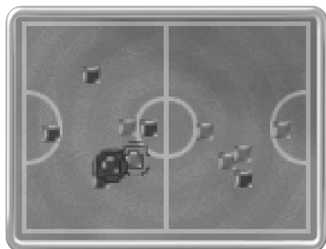


Pistetaulu ja Peliaika

Pistetaulu ja peliaika näkyvät ruudun yläreunassa. Tulostaulun ja kellon ulkoasu määräytyvät ottelun teeman perusteella.



Tutka



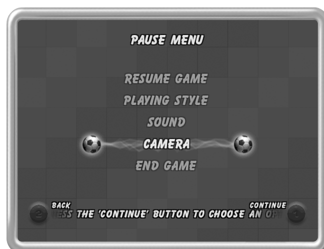
Tutka on pelikentän pienoisversio, joka ilmoittaa pelaajien sijainnin. Tutka sijaitsee ruudun alareunan keskellä ja se on samanmuotoinen kuin itse pelikenttä.

Power-Up (Lisävoima) -ilmaisimet

Ruudun oikeassa ja vasemmassa alareunassa olevat Power-Up (Lisävoima) -ilmaisimet kertovat Home (Koti)- ja Away (Vieras) -joukkueiden hallussa olevat Power-Upit (Lisävoimat). Ilmaisimien ulkoasu vaihtelee sen mukaan, mikä LEGO®:n teema on käytössä.

Pause (Pysäytys) -valikko

Pause (Pysäytys) -valikko avautuu, kun painat Start-painiketta milloin tahansa pelin aikana.



RESUME GAME (Jatka peliä)	Jatka ottelua.
PLAYING STYLE (Pelityyli)	Muuta joukkueesi käyttämää muodostelmaa. Et voi vaihtaa pelaajien pelipaikkaa (et esimerkiksi voi vaihtaa maalivahtia hyökkääjäksi). Lisätietoja on kohdassa *Playing style (Pelityyli) -ikkuna* sivulla 13.

SOUND (Äänet)	Muuta äänien asetuksia (lisätietoja on kohdassa *Sound (Äänet) -asetukset* sivulla 6).
CAMERA (Kuvakulma)	Muuta kuvakulman asetuksia (lisätietoja on kohdassa *Camera (Kuvakulma) -ikkuna*).
END GAME (Lopeta peli)	Lopeta ottelu ja palaa valikkoikkunoihin.

Camera (Kuvakulma) -ikkuna

Valitse ottelussa käytettävä kuvakulma kuudesta eri vaihtoehdosta.

Kuvakulman nimi	Kuvakulma	Etäisyys	Korkeus
Rajaviiva	Sivulla	Melko lähellä	Melko korkealla
Ilmakuva	Suoraan yläpuolella	Kaukana	Korkealla
Lähikuva	Päädyssä	Lähellä	Matalalla
Wide	Sivulla	Kaukana	Melko korkealla
TV	Isomeerinen	Melko kaukana	Melko korkealla
Pääty	Päädyssä	Melko kaukana	Melko korkealla

MUUT PELIMUODOT

LEGOLAND®in asukkaat osaavat pitää hauskaa. Homman nimi on... no, rentoutuminen! LEGO®:n väki onkin keksinyt useita eri rentoutumistapoja, ja sama pätee myös *Football Maniaan*! Sivulla 5 esitellyn Quick Start (Pikapeli) -pelimuodon lisäksi *Football Mania* sisältää kolme muuta pelimuotoa: Friendly (Ystävyysottelu), Story (Tarina) ja LEGO Cup.

Friendly (Ystävyysottelu)

Friendly (Ystävyysottelu) -ottelu on yksittäinen ottelu, joka vaatii mahdollisimman vähän valmistelua ja johon voi osallistua yhdestä neljään pelaajaa. Friendly (Ystävyysottelu) -ottelun aloittamisessa on kolme vaihetta:

1. Valitse joukkueet.

2. Valitse kenttä.

3. Valitse ohjaimet.



Joukkueen valintaikkuna

Selaa D-Padin avulla joukkueita ja valitse haluamasi joukkueet (myös silloin, kun tietokone ohjaa vastustajaa). Voit myös valita minkä tahansa luomasi joukkueen tai luoda täysin uuden joukkueen. Jos haluat muokata joukkuetta tai luoda uuden muokatun joukkueen, korosta yksi muokatuista joukkueista ja paina painiketta **1**. Jos joukkue on jo luotu, voit joko valita kyseisen joukkueen tai muokata sitä. Jos joukkuetta ei ole luotu, joukkueen luonti-ikkuna avautuu (katso kohta *Joukkueen luonti* sivulla 14).



- Kun korostat joukkueen painikkeen, joukkueen nimi tulee näkyviin painikkeen alapuolelle.

  Huomautus: Saat uusia joukkueita käyttöösi, kun etenet Story (Tarina) -pelimuodossa (katso kohta *Story (Tarina)* sivulla 14). Uudet joukkueet lisätään Friendly (Ystävyysottelu) -pelimuodon joukkueluetteloon.

Joukkueita esittävät painikkeet on merkitty seuraavin väritunnuksin:

Väri	Joukkueet
Pronssi	Story (Tarina) -pelimuodon “Haaste”-vaiheen joukkueet
Hopea	Story (Tarina) -pelimuodon “Takaa-ajo” -vaiheen joukkueet
Kulta	Story (Tarina) -pelimuodon “Kilpaa avaruuteen” -vaiheen joukkueet
Sininen	Story (Tarina) -pelimuodon “Avaruusfinaali”-vaiheen joukkueet
Vihreä	Pelaajan Story (Tarina) -pelimuodon joukkue
Punainen	Pelaajan luomat muokatut joukkueet

- Valitse joukkue painamalla painiketta **1**.
- Ensimmäinen valittu joukkue on Home Team (Kotijoukkue) ja toinen valittu joukkue Away Team (Vierasjoukkue).
- Hyväksy joukkueet painamalla painiketta **1**.
- Paina painiketta **2**, jos haluat perua viimeisimmän valintasi.

Kentän valintaikkuna



- Valitse kenttä selaamalla eri vaihtoehtoja D-Padin avulla. Vaihtuva taustakuva näyttää valitun pelikentän sijainnin.
- Paina painiketta **1**, kun olet valinnut kentän ja haluat siirtyä seuraavaan ikkunaan.

  Huomautus: Saat uusia kenttiä käyttöösi, kun etenet Story (Tarina) -pelimuodossa (katso kohta *Story (Tarina)* sivulla 14). Uudet kentät lisätään Friendly (Ystävyysottelu) -pelimuodon kenttäluetteloon.

Ohjaimen valintaikkuna

Pelkkä joukkueiden valinta ei ratkaise, mitä joukkuetta ohjaat, vaan kyseinen päätös tehdään tässä ikkunassa. Keskellä oleva kuvakesarake ilmoittaa käytettävissä olevat ohjaimet – kuvakkeita on yksi tai useampia riippuen siitä, kuinka monta ohjainta on liitetty tietokoneeseen. Paina D-padia VASEMMALLE tai OIKEALLE sen mukaan, kumpaa joukkuetta haluat ohjata. Valintasi näkyy ruudulla korostettuna. Pelityylin määritys alkaa tässä ruudussa, mutta se selitetään tarkemmin seuraavassa kohdassa.

Playing style (Pelityyli) -ikkuna

1. Kun olet valinnut joukkueen Ohjaimen valintaikkunassa, korosta pieni kenttäkuva painamalla D-padia uudestaan VASEMMALLE tai OIKEALLE.
2. Avaa Playing Style (Pelityyli) -ikkuna painamalla painiketta **1**. Tässä ikkunassa määritetään joukkueen pelityyli: Defensive (Puolustava), Balanced (Tasapainoinen) tai Attacking (Hyökkäävä). Kentän kuva muuttuu ja näyttää jokaisen vaihtoehdon ryhmityksen.
3. Kun olet valinnut pelityylin, valitse CONFIRM (Vahvista) painamalla D-Padia alaspäin ja siirry eteenpäin painamalla painiketta **1**. Paina painiketta **2,** jos tahdot perua tekemäsi määritykset ja palata edelliseen ikkunaan.
4. Siirrä ohjainkuvake takaisin joukkueen valintakehään ja paina painiketta **1,** jos haluat siirtyä eteenpäin. Paina painiketta **2,** jos tahdot perua tekemäsi määritykset ja palata edelliseen ikkunaan.

Story (Tarina)

Story (Tarina) -pelimuoto alkaa LEGO® Cupin, kaikkien aikojen tärkeimmän turnauksen, karsinnoista, jossa ohjaat valitsemaasi joukkuetta. Jos olet riittävän taitava ja voitat karsintaturnauksen, sinut palkitaan huikealla pokaalilla. Mutta Story (Tarina) -pelimuoto ei pääty tähän – nyt kaikki vasta alkaa! Kun ilkeä Brickster nappaa palkinnon, sinun täytyy lähteä matkalle hakemaan omaisuutesi takaisin – matkalle, joka vie sinut oudoille saarille, lumisiin laaksoihin, keskiaikaisiin linnoihin… ja kuka tietää minne muualle.

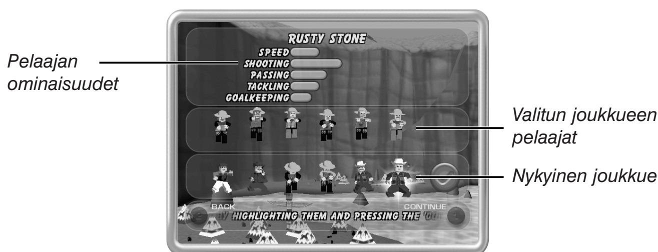
Story (Tarina) -pelimuodon asetukset

Story (Tarina) -pelimuodon aloittamisessa on kolme vaihetta:

1. Joukkueiden luonti ja muokkaus (katso kohta *Joukkueen luonti* ja kohta *Joukkueen muokkaus* sivulla 15).
2. Kentän valinta (lisätietoja on kohdassa *Kentän valintaikkuna* sivulla 13).
3. Peliohjaimen valinta (lisätietoja on kohdassa *Ohjaimen valintaikkuna* sivulla 13).

Joukkueen luonti

Kun olet valinnut Main menussa (Päävalikossa) vaihtoehdon STORY (Tarina), joukkueen luonti-ikkuna avautuu. Tämän ikkunan avulla luot kuuden pelaajan joukkueen, jolla osallistut Story (Tarina) -pelimuotoon. Selaa käytettävissä olevia joukkueita D-Padin avulla. Kun voitat joukkueita Story (tarina) -pelimuodossa, valittavissa olevien joukkueiden määrä kasvaa.



- Valitse joukkue painamalla painiketta **1**. Joukkueen pelaajaluettelo avautuu.

Selaa pelaajia D-Padin avulla. Kun pelaaja on korostettu, pelaajan nopeus sekä laukaisu-, syöttö-, taklaus- ja maalivahtiominaisuudet näkyvät ruudulla. Lisää pelaaja joukkueeseesi painamalla painiketta **1**. Toimi samalla tavalla, kunnes olet valinnut kaikki kuusi pelaajaa.

- Jos haluat poistaa valitun pelaajan, korosta poistettava pelaaja ja paina painiketta **1**.

Kun olet valinnut pelaajat, sinua pyydetään nimeämään joukkueesi. Selaa ja valitse kirjaimet D-Padin avulla. Paina painiketta **1**, kun olet valmis.

- Story (Tarina) -pelimuodossa luotuja joukkueita voi käyttää myös Skill Zones (Taitokentät) -pelimuodossa (lisätietoja on kohdassa *Skill Zones (Taitokentät)* sivulla 16).

Story (tarina) pelimuodossa voit muuttaa joukkueen kokoonpanoa otteluiden välissä – voit korvata pelaajia pelin edetessä avautuvien joukkueiden uusilla pelaajilla.

Joukkueen muokkaus

Kun olet luonut joukkueen, voit muokata sitä valitsemalla seuraavassa valikossa vaihtoehdon EDIT TEAM (Muokkaa joukkuetta). Joukkueen muokkausikkuna on sama ikkuna, joka näkyy joukkueen luonnin aikana. Noudata samoja ohjeita kuin joukkuetta luotaessa (lisätietoja on kohdassa *Joukkueen luonti* sivulla 14).

LEGO® Cup

LEGO Cup -turnauksessa on viisi kierrosta. Ensimmäisellä kierroksella 32 joukkuetta on jaettu kahdeksaan neljän joukkueen ryhmään. Ryhmän kaikki joukkueet pelaavat kaikkia ryhmän muita joukkueita vastaan. Kun kaikki ryhmän sisäiset pelit on pelattu, kaksi parasta joukkuetta jatkaa seuraavalle kierrokselle.

Toisesta kierroksesta eteenpäin turnausta jatketaan kerrasta poikki -periaatteella: joukkue putoaa jatkosta, jos häviää ottelun. Kolmas kierros (puolivälierät) pelataan edellisen kierroksen voittajien kesken. Välierät pelataan neljän jäljellä olevan joukkueen välillä ja finaaliin yltävät vain kaksi parasta joukkuetta.

LEGO Cup -turnauksen ikkunat

Joukkueen valinta

Valitse LEGO Cup -pelimuodon ensimmäisessä ikkunassa maa, jolla haluat osallistua turnaukseen. Selaa joukkueita D-Padin avulla ja valitse joukkue painamalla painiketta **1**.



Kun olet valinnut joukkueen, käytettävissäsi on seuraavat vaihtoehdot:

PLAY NEXT GAME (Pelaa seuraava ottelu)	Siirry ohjaimen määritysikkunaan (katso kohta *Ohjaimen valintaikkuna* sivulla 13) ja siitä itse otteluun.
VIEW RESULTS (Katsele tuloksia)	Results (Tulokset) -ikkuna ilmoittaa jokaisen joukkueen pistetilanteen. Pisteytys on seuraavanlainen: voitosta saa 3 ja häviöstä 0 pistettä. LEGO® Cupissa ei ole tasapelejä. Kaikki pelit jatkuvat jatkoajalle ja tarvittaessa rangaistuspotkukilpailuun.

- Jos haluat katsoa tietyn joukkueen tarkempia tietoja, valitse joukkue D-Padin avulla ja paina painiketta **1**.

Seuraavat tiedot ja vaihtoehdot tulevat ruutuun aina ottelujen välissä.

- LEGO Cup Group -lohkojen ensimmäisen kierroksen (First Round) ottelut pelataan Group Stage (Lohkokenttä) -kentällä. Quarter Final (Puolivälierä)-, Semi Final (Välierä)- ja Final (Loppuottelu) -kierrokset pelataan omilla ainutlaatuisilla kentillään.

Jos et selviydy seuraavalle kierrokselle, karsiudut turnauksesta. Jos selviydyt jatkoon, ruutuun ilmestyy vaihtoehto PLAY NEXT GAME (Pelaa seuraava peli).

Muut LEGO Cup -turnauksen kierrokset

LEGO Cup -turnauksen Second Round (Toinen kierros)-, Quarter Final (Puolivälierä)-, Semi Final (Välierä)- ja Final (Loppuottelu) -kierrosten ikkunat ovat kaikki samanlaisia: jokainen ikkuna näyttää jäljellä olevat joukkueet ja otteluparit.

Jos painat painiketta **1**, joukkueesi seuraava ottelu alkaa. Otteluiden jälkeen peli siirtyy jälleen tulosikkunaan, jossa näkyvät kaikkien kierroksen otteluiden tulokset. Jos voitat ottelun, siirryt seuraavalle kierrokselle (loppuottelukierrosta lukuunottamatta).

Skill Zones (Taitokentät)

Skill Zone (Taitokenttä) -harjoittelualueet ovat kenttiä, joissa hiot pelin eri osa-alueita, kuten syöttämistä, kuljetusta ja taklausta. Kenttiä on kuusi ja ne sijoittuvat kuuteen eri LEGO:n pelimaailmaan, mutta voit suorittaa kentät vain tietyssä järjestyksessä. Ennen harjoittelun aloittamista sinun on valittava Skill Zone (Taitokenttä) -harjoittelualue, pelaaja ja ohjain.



1. Gate Crasher (Portinvartija)

Harjoiteltava taito: Dribbling (Kuljetus)

LEGO:n teema: LEGO® City



Harjoitus pidetään rakennustyömaalla, jossa pelaajan ympärillä on joukko portteja. Porttien yläpuolella olevat valot alkavat vilkkua ja ruudulla näkyvä aika alkaa vähentyä. Kuljeta pallo porttien läpi valojen ilmoittamassa järjestyksessä, ennen kuin aika loppuu.

Jos suoritat yhden kierroksen, et voi jäädä lepäämään laakereillasi: porttien valot alkavat vilkkua uudelleen ja entistä enemmän jokaisen onnistuneen kierroksen jälkeen. Valot välkkyvät umpimähkäisessä järjestyksessä, joten kuljetusreitti on erilainen joka kierroksella. Jos suoritat kaikki kierrokset ruudulla näkyvän ajan kuluessa, saat käyttöösi erikoistaitoja omaavan pelaajan, jonka voit ottaa joukkueeseesi (lisätietoja on kohdassa *Uusien pelaajien hankkiminen* sivulla 20).

2. Canyon Chaos (Kanjonikaaos)

Harjoiteltava taito: Shooting (Laukaisu)

LEGO:n teema: Aavikkolinnake



Estä Fort LEGOREDO -linnakkeen rakentaminen potkimalla palloja linnaketta kohti. Taivaalta putoavat rakennuspalikat kasautuvat hiljalleen eteesi, ja kaiken kukkuraksi linnake on kanjonin toisella puolella. Viivytä linnakkeen rakentamista rikkomalla sitä palloilla niin paljon kuin mahdollista. Jos onnistut, saat käyttöösi erikoistaitoja omaavan pelaajan, jonka voit ottaa omaan joukkueeseesi (lisätietoja on kohdassa *Uusien pelaajien hankkiminen* sivulla 20).

3. Spin the Shields (Kilvenkieputus)

Harjoiteltava taito: Passing (Syöttäminen)

LEGO:n teema: Turnajaiskenttä



Kentällä on useita salkoja, joihin on kiinnitetty päällekkäin kilpiä. Jokaisessa kilvessä on erilainen kuvio tai väri. Sinun tehtäväsi on siirtää salkojen alaosaan kaikki ne kilvet, jotka ovat samanlaisia ruudun vasemmassa ylänurkassa näkyvän kilven kanssa. Tämä onnistuu syöttelemällä: kun syöttö osuu kilpeen, kilpi pyörähtää ja palauttaa pallon takaisin, minkä jälkeen osuman saanut kilpi katoaa ja pino laskeutuu. Kun kaikki kilvet on siirretty oikeaan järjestykseen, vanhat kilvet katoavat ja uudet kilvet ilmestyvät salkoihin. Jos järjestät kaikki kilvet ruudulla näkyvän ajan kuluessa, saat käyttöösi erikoistaitoja omaavan pelaajan, jonka voit ottaa joukkueeseesi (lisätietoja on kohdassa *Uusien pelaajien hankkiminen* sivulla 20).

4. Mummy Madness (Muumiomania)

Harjoiteltava taito: Tackling (Taklaus)

LEGO:n teema: Muumion hautakammio



Muumiot juoksevat ruudun poikki kuljettaen palloja. Sinun täytyy taklata niiltä pallot, ennen kuin muumiot pääsevät ruudun alareunassa olevien ystäviesi luo. Kun onnistut taklauksessa, muumio menettää pallon ja katoaa savupilven saattelemana. Tietyt muumiot osaavat liikkua eri tavoilla.

Älä päästä muumioita hautaholvin päähän, tai saat katua. Jos onnistut puolustamaan hautaholvia muumioiden hyökkäyksiltä, saat käyttöösi erikoistaitoja omaavan pelaajan (katso kohta *Uusien pelaajien hankkiminen* sivulla 20).

5. Shoot the Booty (Aarteenammunta)

Harjoiteltava taito: Defensive Heading (Puskeminen)
LEGO:n teema: Merirosvosatama



Merirosvot ampuvat kanuunankuulia ruudun yläreunasta kohti ruudun alareunassa olevia kultakasoja. Sinun täytyy torjua kuulat puskuilla, potkuilla tai kuoletuksilla, ennen kuin kaikki kulta tuhoutuu. Merirosvoilla on useita kanuunoita, jotka laukeavat, kun merirosvot sytyttävät niiden tulilangan. Jos kaikki kulta tuhoutuu, peli päättyy. Jos torjut kaikki kuulat, saat käyttöösi erikoistaitoja omaavan pelaajan, jonka voit ottaa joukkueeseesi (lisätietoja on kohdassa *Uusien pelaajien hankkiminen* sivulla 20).



6. Skills and Chills (Kylmää kyytiä)

Harjoiteltava taito: Soccer Skills (Jalkapallotaidot)

LEGO:n teema: Jäätasangot



Freddy Fit antaa sinulle joukon tehtäviä, jotka sinun on suoritettava tavallisessa *Football Mania* -ottelussa. Tehtävät vaativat erikoisliikkeitä, oikein käytettyjä lisävoimia tai maalien tekoa tietyn ajan kuluessa ottelussa erittäin taitavaa vastustajaa vastaan. Jos selviydyt tästä rääkistä, saat käyttöösi erikoistaitoja omaavan pelaajan, jonka voit ottaa joukkueeseesi (lisätietoja on kohdassa *Uusien pelaajien hankkiminen*).

Uusien pelaajien hankkiminen

Kun olet suorittanut Skill Zone (Taitokenttä) -harjoittelun, saat käyttöösi uuden pelaajan, joka on käytettävissä joukkueen luonti-ikkunassa (lisätietoja on kohdassa *Joukkueen luonti* sivulla 14). Uuden pelaajan taidot kuvastavat niitä taitoja, joita kyseisessä Skill Zone (Taitokenttä) -kentässä harjoitellaan, esim. Gate Crasher (Portinvartija) -harjoituksen suorittamisesta saatava pelaaja osaa kuljettaa palloa erinomaisesti.

Kenttä	Avattu pelaaja	Taito
Portinvartija	Steve Sixpence	Kuljetus/Nopeus
Kanjonikaaos	Shane Sharpshoot	Laukaus
Kilvenkieputus	Sir Pinpoint	Syöttäminen
Muumiomania	Eddie Elbow	Taklaus
Aarteenammunta	Horatio Header	Puskeminen
Kylmää kyytiä	Reigel	Erinomaiset kokonaistaidot!



MONINPELI

Miten tiedät kuinka hyvä olet, jos et voi kokeilla taitojasi kavereitasi vastaan? *Football Maniaan* voi osallistua jopa neljä pelaajaa, jotka kaikki pääsevät osaksi toimintaa ja jännittäviä tapahtumia.

Friendly (Ystävyysottelu) -Moninpeli

Friendly (Ystävyysottelu) -moninpelissä pelaajat voivat pelata toisiaan vastaan samalla ruudulla. Voit määrittää ottelun asetukset täysin mielesi mukaisiksi. Voit esimerkiksi valita, käytetäänkö lisävoimia. Tarjolla on kaksi eri pelivaihtoehtoa:

Head-to-Head (Yksi yhtä vastaan)

Two player cooperative (Kaksi pelaajaa samassa joukkueessa)

Tässä moninpelimuodossa voit valita minkä tahansa avatuista pelikentistä.

Story (Tarina) -moninpeli

Voit liittää kaksi ohjainta ja pelata kaverisi kanssa Story (Tarina) -pelimuotoa yhdessä. Molemmat pelaajat ohjaavat saman joukkueen pelihahmoja tietokoneen ohjaamaa joukkuetta vastaan.

Story (Tarina) -pelimuodon moninpeli poikkeaa hieman Friendly (Ystävyysottelu) -pelimuodon moninpelistä. Voit valita joukkueesi kaikista avautuneista peliteemoista. Pelaajat valitsevat tämän jälkeen joukkueensa jokaisen ottelun alussa.

LEGO® Cup -moninpeli

LEGO Cup -moninpeli on samanlainen kuin Friendly (Ystävyysottelu) -moninpeli, mutta nyt pelimuotona on Cup-turnaus. Myös tässä pelimuodossa on valittavana kaksi vaihtoehtoa:

Head-to-Head (Yksi yhtä vastaan)

Two player cooperative (Kaksi pelaajaa samassa joukkueessa)

POWER-UPS (LISÄVOIMAT)

Alla oleva kohta esittelee käytettävissä olevat Power-Upit (Lisävoimat), niiden kuvakkeen ja vaikutuksen.

Power-Up (Lisävoima) -tyypit



Pallovaras Siirtää pallon sen nykyisestä sijainnista pelaajan haltuun.



Vauhtihirmut Lisää pelaajan ohjaaman joukkueen nopeutta rajusti.



Käänteinen ohjaus Kääntää vastustajan ohjauskomennot päinvastaisiksi.



Rakettipallo Muuttaa pallon raketiksi, joka hakeutuu kohti vastustajan maalia. Raketti voi osua kahteen pelaajaan, ennen kuin se räjähtää ja muuttuu tavalliseksi palloksi.



Pommipallo Muuttaa pallon tikittäväksi aikapommiksi. Kun pommissa oleva aika loppuu – KABLAM! – kaikki lähellä olevat vastustajan pelaajat, maalivahtia lukuunottamatta, kaatuvat maahan.



Voimamies Luo pelaajan ohjaaman hahmon ympärille läpäisemättömän suojakentän, joka kestää vain hetken. Voimamies-lisävoima katoaa kahden taklauksen (tai kahden vastustajaan törmäämisen) jälkeen. Tätä Power-Upia (Lisävoimaa) ei voi siirtää toiselle pelaajalle.



Anna tänne! Varastaa vastustajan poimiman Power-Upin (Lisävoiman).



Arpavoitto Tämä lisävoima voi olla *mikä tahansa*! Kun Power-Up (Lisävoima) on valittu satunnaisesti, se täytyy aktivoida painamalla painiketta **4**.

Power-Upien (Lisävoimien) kerääminen

Power-Upit (Lisävoimat) näkyvät kentällä pienen lasirasian sisällä olevina kuvakkeina. Jos haluat poimia Power-Upin (Lisävoiman), juokse sen yli. Niin helppoa se on!

Power-Upien (Lisävoimien) käyttäminen

Poimitut Power-Upit (Lisävoimat) näkyvät ruudun alareunassa joukkueellesi määrätyssä ruudussa. Joukkue voi säilyttää vain yhtä Power-Upia (Lisävoimaa) kerrallaan. Jos haluat poimia uuden Power-Upin (Lisävoiman), sinun on ensin aktivoitava aiemmin poimittu lisävoima.

- Jos haluat aktivoida Power-Upin (Lisävoiman), paina näppäintä **4**.

Power-Upit (Lisävoimat) moninpeleissä

Kuka tahansa pelaaja voi poimia Power-Upin (Lisävoiman), joka ilmestyy ruudun alareunaan joukkueen Power-Up (Lisävoima) -ruutuun. Tämän jälkeen kuka tahansa pelaaja voi aktivoida Power-Upin (Lisävoiman) milloin haluaa, joten nyt lisävoimien käyttö vaatii myös hyvää yhteistyötä.



TEKIJÄT

Silicon Dreams Studio Limited

Ideasuunnittelu: David Rutter, Mark James, Andy Hersee

Pelisuunnittelu: Football Mania Team

Erityiskiitokset: Andy Lee

Pääohjelmoija: Mark James

Ohjelmointi: Iain Hutchison, Ian Tomkins, Mark Newington, Bob Dawe, Garry Brady, Dave Malcolm, Roxby Hartley, Giles Park, Theodore Ntogiakos

PC-ydin ja -kirjastot: Leigh Davies, Jon Story

Konsoliydin ja -kirjastot: Rod Mack, Andy Sage

Työkalujen ohjelmointi: Dave Malcolm, Tim Pynegar

Lisäohjelmointi: Andy Hersee, Adrian Cook, Martin Nicholas

Päätaide: Dave Whitehead

Hahmojen mallinnus: Nina-Simeone Drabwell, Jonathan O'Connor, Brian Hartley

3D-mallinnus ja taustat: Nina-Simeone Drabwell, Dave Whitehead, Brian Hartley, Mike Snowdon, Gav Cooper, Kevin Wicks, Shane Mitchell, Jonathan O'Connor

Kiitokset: Michael Leslie

Hahmojen animointi: Jonathan O'Connor, Alex Montagnani, Ian Lovell, Simon Hodgkiss

Tuottaja: David Rutter

Apulaistuottaja: John Jennings

Testaus: Troy Lonergan

Musiikki ja äänitehosteet: John Hancock, Stafford Bawler

Toimitusjohtaja: Gavin Cheshire

Tekninen johtaja: Andy Hersee

Taidevastaava: Nina-Simeone Drabwell

PR-päällikkö: Dene Landucci

Tekninen tuki: Martin Smith, Jason Sheldon

Erityiskiitokset: Geoff Brown, Darren Drabwell, Linda Richardson, Katie Cromwell, Victoria Stacey, Linda Clarke, Carole O'Neill, Helena Giles, kaikille Silicon Dreams Studiolla ja Kaboom Studiosilla

LEGO®

Ohjelmiston maalimanlaajuinen varapuheenjohtaja: Tom Stone
Tuotantopäällikkö: David Ratcliffe
Vanhempi tuottaja: Darren Potter
Tuottaja: Dan Llewellyn
Apulaistuottaja: Lawrence Doyle
Ohjelmisto-operaatioiden päällikkö: Kevin Turner
Projektipäällikkö: Geoff Smith
Tekninen johtaja: Ian Johnson
Ohjelmistoanalysointi: Warren Leigh
Kansainvälinen brändijohtaja: Sean Ratcliffe
Markkinointipäällikkö: Sara Marshall
Liiketoimien johto: Clive Illenden
Liiketoimien toimeenpanija: Staci Kalama
Markkinatutkimuspäällikkö: Tim Price
Kiitokset: Kaikille LEGO Softwarella palautteesta ja tuesta

Electronic Arts Redwood Shores

Tuotanto

Toimeenpaneva tuottaja: Dave Ross
Apulaistuottaja: Michael Ress
Kansainvälinen tuotantopäällikkö: Atsuko Matsumoto
Kansainvälinen tuotantoasiantuntija: Jonathan Silverman
Vanhempi tuotepäällikkö: Steve Perkins
Tuotepäällikkö: Anne Kain
Suhdetoiminta: Nyla Comisso, Tim McDowd
Pakkauksen projektipäällikkö: Scott Gillette
Studio-operaatiot: Paulette Doudell, Steve Sammonds, Rosalie Vivanco
Masterointi: Michael Deir, Chris Espiritu, Kima Hayuk, Michael Yasko
Dokumentoinnin kirjoitus: Kevin Lamb, Lambo Creative
Dokumentoinnin muokkaus: Dan Davis
Jälleenmyynnin laadunvalvonta: Simon Steel, Dave Knudson, Darryl Jenkins, Andrew Young, Tony Alexander, Anthony Barbagallo, Ben Smith, Russell Medeiros
Kokoonpanotestaus: Dave Koerner, Dave Caron, Mark Gonzales, Angelo Bayan
Testauspäällikkö: Kurt Hsu
Projektivalvoja: Ludon Lee
Päätestaaja: Justin Mcleod
Avustava päätestaaja: Andrew Cook
Testaus: Michael Cribbin, David Higuchi, Charles Paw, Jason Ng, Isa Abdul-

Aziz, Zach Mumbach, Stewart Graff

Erityiskiitokset: Edwin Caparaz, Kathy Frazier, Frank Pape, Tom Frisina, Harald Seeley, Scott Evans, Josh Hendren, Paul Armatta, Ken Balthaser, Jamil Dawsari, Matt Mcknight, Jeff Hasson, Celeste Murillo, Evelyn Walker

Electronic Arts Europe

Euroopan lokalisointiprojektipäällikkö: Isabelle Martin

Lokalisointipäälliköt: Tanska/Ruotsi – Rebecca Persson; Italia – Micaela Belluzzo; Saksa – Michaela Bartelt; Ranska – Christine Jean; Espanja – Luis Pines

Lokalisointikoordinaattorit: Tanska – Rebecca Persson; Ruotsi – Mia Opancar; Saksa – Bettina Bachon; Iso-Britannia – Rebecca Gordon; Espanja – Jose Luis Rovira

Kääntäjät: Tanska – Steen Schnack; Ruotsi – Magnus Jildestad; Italia – Project Synthesis; Saksa – Britta Haimüller, Nadine Monschau, Robert Böck; Ranska – Nathalie Duret; Isi-Britannia – Gerry Mcginley; Espanja – Enrique Sanchez-Real

Kielitestaus: Tanska – Lars Andersen; Ruotsi – Joel Börjel; Italia – Project Synthesis; Saksa – Dirk Vojtilo; Ranska – Lionel Berrodier; Espanja – Antonio Yago, Jose Ramon Sagarna; Iso-Britannia – Dave Fielding

Euroopan CQC-operaatiopäällikkö: Linda Walker

Euroopan CQC-testauspäällikkö: Jean-Yves Duret

Euroopan CQC-testausvalvoja: David Fielding

Euroopan CQC-päätestaajat: Andrew Chung, Paul Richards, Ben Jackson

Euroopan CQC-testausryhmä: James Bolton, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies, Luke Didd, Fritz Ehlers, Oliver Hampton, Tony Hopkins, Andrea Iori, Jamie Keen, Ramon Mella-Alvarez, Gary Napper, Tuire Ollila, Ian Smithers, Steffen Thjell-Moller, Iain Willows

Euroopan CQC-alustapäällikkö: James Featherstone

Euroopan CQC-alusta-asiantuntija: Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman

Tuotepäällikkö: Jenny Whittle

Talouspäällikkö: Silvia Byrne

Luova talouspäällikkö: Candice Westman

Dokumentoinnin taitto ja käännöskoordinointi: Paul Ryan

Web-lokalisoinnin koordinointi: Ai-Lich Nguyen

Materiaalin koordinointi: Emma Ward

Studio-operaatiot: Anne Miller, Phil Jones

Euroopan markkinointipäällikkö: Susann Oelschlegel

Euroopan markkinointiapulainen: Christian Sponziello

Tarvitsetko teknistä tukea? Lisätietoja teknisestä tuesta on pelin mukana tulleessa asennusoppaassa.

Tiedote

ELECTRONIC ARTS PIDÄTTÄÄ ITSELLEEN OIKEUDEN PARANTAA MILLOIN TAHANSA TÄSSÄ KÄSIKIRJASSA KUVATTUA TUOTETTA ILMAN ERILLISTÄ ENNAKKOILMOITUSTA.

ELECTRONIC ARTS EI ANNA MITÄÄN SUORIA TAI EPÄSUORIA TAKUITA, EHTOJA TAI ESITYKSIÄ, MITÄ TULEE TÄHÄN KÄSIKIRJAAN, SEN LAATUUN, MYYTÄVYYTEEN TAI SOPIVUUTEEN JOHONKIN MÄÄRÄTTYYN TARKOITUKSEEN. TÄMÄ KÄSIKIRJA SEURAA TUOTETTA ”SIINÄ KUNNOSSA KUIN SE ON”. ELECTRONIC ARTS ANTAA TARKOIN MÄÄRÄTYT, RAJOITETUT TAKUUT MITÄ TULEE ITSE OHJELMISTOON JA SEN SISÄLTÄVÄÄN VÄLINEESEEN. ELECTRONIC ARTS EI OLE MISSÄÄN TAPAUKSESSA VASTUULLINEN MISTÄÄN EPÄSUORASTA TAI VÄLILLISESTÄ VAHINGOSTA.

NÄMÄ EHDOT JA RAJOITUKSET EIVÄT VAIKUTA OSTAJAN LAISSA SÄÄDETTYIHIN OIKEUKSIIN EIVÄTKÄ VAHINGOITA NIITÄ MISSÄÄN MUUSSA SELLAISESSA TAPAUKSESSA KUIN SIINÄ, JOSSA OSTAJA HANKKII TAVARAN MUUNA KUIN KAUPPATAVARANA.

Rajoitettu takuu

Electronic Arts takaa tämän tietokoneohjelmiston alkuperäiselle ostajalle, että se taltioimisväline, johon tietokoneohjelmistot on taltioitu, on virheetön materiaalin ja työn suhteen 90 päivää ostopäivästä lukien. Viallinen tuote vaihdetaan uuteen tämän ajanjakson aikana, mikäli alkuperäinen tuote palautetaan Electronic Artsille tämän asiakirjan takakannessa olevaan osoitteeseen mukanaan päivämäärällä varustettu ostotodiste, vian kuvaus, viallinen taltioimisväline ja asiakkaan oma osoite.

Tämä takuu annetaan kuluttajan laillisten oikeuksien lisäksi, eikä se vaikuta niihin millään tavalla.

Takuuta ei sovelleta itse tietokoneohjelmistoihin, jotka myydään ”siinä kunnossa kuin ne ovat”. Takuu ei myöskään ulotu taltioimisvälineeseen, jota on käytetty väärin tai joka on vahingoittunut tai kulunut liiallisesta käytöstä.

Takuuajan jälkeiset palautukset

Electronic Arts vaihtaa käyttäjän vahingoittaman ohjelmiston sen saatavuudesta riippuen, jos alkuperäisohjelmisto palautetaan.

Liittäkää lähetykseen täydellinen selvitys viasta, oma nimenne ja osoitteenne sekä, jos mahdollista, puhelinnumero, josta teidät saa kiinni päiväsaikaan.

Electronic Artsin asiakaspalvelu vastaa tuotetta koskeviin kysymyksiin maanantaista perjantaihin klo 14.00 – 18.00 numerossa 0800-508 225. Odota hetken puhelimessa, tai paina 3, niin pääset puhumaan asiakastukihenkilön kanssa. Kysy englanniksi suomalaista tukea (esim. Finnish support), niin saat puhua suomalaisen asiakastukihenkilön kanssa.

E-posti: nordicsupport@ea.com

Electronic Arts Customer Service, Business Campus, Johanneslundsvägen 2, 194 81 Upplands Väsby, Sweden


GO
www.LEGO.com
JOIN THE FUN!